



REGLAS

También puedes encontrar las reglas, los modos multijugador y las FAQ actualizadas en línea en:

<http://mindbug.me/rules>



„YOU ARE NOW UNDER MY CONTROL, EARTHLING! I HAVE CHOSEN YOU TO COMMAND MY CREATIONS IN THE FIGHT AGAINST MY ANCIENT FOES.“



REGLAS

1

VISIÓN GENERAL

En **MINDBUG** invocarás criaturas híbridas y las enviarás a luchar contra las criaturas de tu oponente. Pero ten cuidado cuando invoques una criatura: el oponente puede utilizar uno de sus propios Mindbugs para tomar el control de la misma. Burla a tu oponente en un fascinante duelo táctico, en el que tener las mejores cartas y jugarlas en el momento equivocado puede ser mortal para uno mismo.

2

COMPONENTES

MINDBUG consta de los siguientes componentes:

48 Cartas de criaturas



Reglas



4 Cartas Mindbug



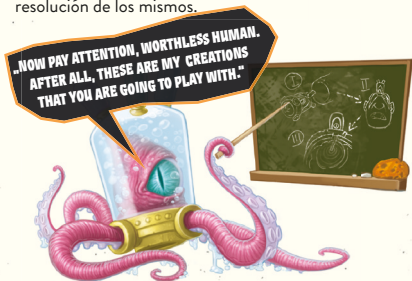
Resolución de efectos:

Mientras resuelves un efecto, siempre resuelve la mayor parte del efecto que puedas, e ignora cualquier parte de la habilidad que no pueda ser resuelta.

Ejemplo: Si un efecto te pide que descartes dos cartas, pero sólo tienes una carta en la mano, descartas esa carta e ignoras la segunda.

Efectos Simultáneos:

Si más de un efecto ocurre al mismo tiempo (por ejemplo, cuando dos criaturas son derrotadas simultáneamente), el jugador activo decide el orden de resolución de los mismos.



Paso 1: Repartir los Mindbugs

Reparte a cada jugador 2 Mindbugs y colócalos boca arriba frente a ellos.

Paso 2: Barajar y repartir los mazos

A continuación, baraja las 48 cartas de criatura y reparte a cada jugador 10 cartas boca abajo como su pila de robo. Deja un poco de espacio junto a tu pila de robo para una pila de descarte.

Paso 3: Robar manos

A continuación, cada jugador roba 5 cartas de su pila de robo personal que creó en el paso 2 como su mano inicial.

Paso 4: Establecer los puntos de vida iniciales

Cada jugador comienza la partida con 3 puntos de vida. Para llevar la cuenta de los puntos de vida, toma 3 cartas del montón restante de cartas no utilizadas (el montón de 28 cartas que no se han repartido a los jugadores) y colócalas boca abajo frente al jugador. Se recomienda poner las cartas de puntos de vida de lado.

Nota: También puedes utilizar los dados o las fichas que tengas a mano para registrar tus puntos de vida.

PREPARACIÓN

▲
Same for Player 2



Life Points



Mindbugs

Play Area
Player 1



Draw Pile

Discard
Pile



Hand Cards

5

JUGANDO AL JUEGO

Objetivo del juego

Ganas inmediatamente la partida cuando el total de vidas del oponente se reduce a cero.

Puntos de vida

Comienzas el juego con 3 puntos de vida. Cada vez que pierdas un punto de vida, retira del juego una de tus cartas de contador de vidas. Siempre que ganes un punto de vida, coge una carta del montón de cartas no utilizadas y añádela a tu montón de contadores de vida.

Cartas de criaturas

Cada carta representa una criatura con un nombre y un valor de poder. Las cartas pueden tener una o más **PALABRAS CLAVE** (la primera línea debajo del nombre) y una **HABILIDAD** (el texto debajo de las palabras clave).

Poder

1

CHAMELEON SNIPER

Nombre

Palabra clave

SNEAKY

Habilidad

Attack: The opponent loses a life point

Robar cartas

Siempre que elimines una carta de tu mano (por ejemplo, jugando o descartando una carta), robas inmediatamente cartas de tu pila de robo hasta que tengas 5 cartas en la mano. Hazlo antes de que se produzcan otros efectos (por ejemplo, antes de que una carta sea manipulada mentalmente o se active su efecto de juego). Si tu pila de robo se queda sin cartas, no robas cartas adicionales.

Turno de juego

Para determinar el jugador inicial, cada jugador revela una carta al azar del montón de cartas no utilizadas (las 28 cartas de criatura restantes que no se han repartido a los jugadores). Compara el valor de poder de esas cartas. El jugador con el número más alto es el jugador inicial. (En caso de empate se repite el proceso).

Los jugadores se alternan en sus turnos.

Durante cada uno de sus turnos deben realizar una de las siguientes acciones:

- 1. Jugar una carta**
- 2. Ataca con una sola criatura**



Jugar una carta

Elige cualquier carta de tu mano y colócala boca arriba en la mesa. Ahora tu oponente tiene dos opciones:

Opción 1: Tu oponente se niega a gastar un Mindbug Siempre que juegues una carta de tu mano, tu oponente puede gastar uno de sus Mindbugs para tomar el control de esa carta. Si no le quedan Mindbugs o se niega a usar uno, procede colocando la carta de criatura jugada en tu área de juego y resuelve sus efectos de juego si los tiene. Luego termina tu turno. Tu oponente es el siguiente.

Opción 2: Tu oponente gasta un Mindbug Si tu oponente decide usar un Mindbug, inmediatamente podrá jugar esa carta en lugar de la tuya y perderá un Mindbug. Poner ese Mindbug boca abajo para mostrar que ha sido usado y poner la carta de criatura en su área de juego. El oponente resuelve cualquier efecto de juego de la criatura como si la hubiera jugado desde su mano. Entonces termina su turno y obtiene inmediatamente otro turno después (lo que le permite jugar una carta o atacar con una criatura).

Nota: Si una carta entra en juego de otra manera que no sea una acción de jugar desde la mano (por ejemplo, usando un efecto de carta), no hay opción de gastar un Mindbug para tomar el control de la misma.

Nota: No puedes gastar un Mindbug para tomar el control de una carta que ya está en juego. Y tampoco puedes usar un Mindbug en una criatura que haya sido mindbuggeada por tu oponente.

Ejemplo: Alice juega la carta Axolotl Healer de su mano y roba una carta. A Bob le quedan dos Mindbugs. Elige gastar uno y pone a Axolotl Healer en su área de juego y activa su habilidad de juego (para ganar 2 vidas). Alice termina su turno y comienza uno nuevo. Utiliza eso para jugar Barril extraño y vuelve a sacar 5. A Bob le queda un Mindbug y podría gastarlo para coger Barril extraño. Sin embargo, elige quedarse con su Mindbug y Alice pone Strange Barrel en su área de juego.

Atacar con una criatura

Elige una sola criatura en tu área de juego (una criatura aliada) para atacar. Tu oponente puede ahora elegir una criatura de su área de juego (una criatura enemiga) para bloquear el ataque. Si decide no bloquear, pierde una vida. Si bloquean el ataque, la unidad con la potencia más baja es derrotada y enviada a la pila de descartes de ese jugador.

Si tienen la misma potencia, ambas cartas son derrotadas.

Ejemplo: Alice ataca con Gorillion que tiene poder 10. Bob tiene a Bee Bear con poder 8 en juego. Puede bloquear con el Oso Abeja. En ese caso, no pierde vida pero su Oso Abeja es derrotado y enviado a su pila de descartes. En cambio, elige no bloquear el ataque. Esto le hace perder una vida.



Palabras clave

Las cartas de criatura pueden tener una o más palabras clave. Una palabra clave es una palabra o conjunto de palabras que actúa como sustituto del texto de las reglas que explica lo que hace la carta.

Frenético: Si esta carta sobrevive a su primer ataque durante un turno, puede atacar una segunda vez este turno.



Player 1

El jugador 1 ataca con Luchataur

Luchataur puede atacar una segunda vez, ya que es Frenético y sobrevivió al primer ataque

El extorsionador es derrotado y puesto en la pila de descartes ya que tiene un valor de poder menor



Player 2

El jugador 2 elige Extorsionador para bloquear

El jugador 2 pierde una vida al no tener ninguna criatura para bloquear

Cazador: Cuando atacas con un Cazador, en vez del oponente, puedes elegir la criatura enemiga que tenga que bloquearlo.

Nota: El uso de la habilidad Cazador es voluntario, pero si lo haces, no puedes usarlo para atacar directamente al oponente.



Player 1

El jugador 1 ataca con Killer Bee

El jugador 1 obliga a bloquear al Dragón del Abono

El Dragón del Abono es derrotado ya que tiene un valor de poder menor



Player 2



El jugador 2 no tiene la decisión de bloquear

Veneno: Además de la resolución normal del combate, esta criatura siempre derrota a la criatura enemiga, incluso si su valor de poder es menor que el valor de poder del enemigo.

Nota: Si el valor de poder de la criatura enemiga es igual o superior, también es derrotada.



Player 1

El jugador 1 ataca con Tusked Extorter

El extorsionador derrota al búho araña ya que tiene un valor de poder más alto, pero también es derrotado ya que el búho araña es venenoso



Player 2

El jugador 2 descarta una carta

El jugador 2 elige Búho Araña como bloqueador

Escurridizo: Esta criatura sólo puede ser bloqueada por criaturas escurridizas.

Nota: Sigue pudiendo bloquear criaturas enemigas como una criatura normal.



Player 1

El jugador 1 ataca con una criatura escurridiza (búho araña)



Player 2



El jugador 2 tiene dos criaturas en juego, pero sólo la Ardilla Tigre puede ser elegida como bloqueador (ya que requiere de Escurridizo)

Duro: Si esta carta fuera a ser derrotada y no está agotada, agótala en lugar de derrotarla.
(Agotar significa girar la carta 90 grados para resaltar que ya ha utilizado su activador de resistencia. Estar agotada no afecta a lo que una criatura puede hacer (todavía puede atacar, bloquear y usar sus habilidades).



Habilidades y activadores

La mayoría de las criaturas tienen una habilidad especial que se desencadena en un momento específico del juego. Los siguientes activadores pueden encontrarse en las cartas:

Jugar: Este efecto ocurre cuando la carta entra en juego. Ocurre independientemente de cómo la carta entre en juego, también por ejemplo si otro efecto te permite jugar una carta de tu pila de descarte. Si tu oponente gasta un Mindbug para tomar el control de una carta que has jugado, el efecto de jugar ocurre para él y no para ti.

Atacar: Este efecto ocurre cuando la criatura con este efecto ataca, pero antes de que el oponente decida si quiere bloquearla.

Derrotado: Este efecto ocurre cuando la criatura con este efecto es derrotada. Significa que la criatura se mueve de la zona de juego a la pila de descartes. Una criatura puede ser derrotada en combate o por otro efecto de carta. Observa que no se activa si el oponente toma el control de la criatura, la devuelve a tu mano o cuando la descartas de tu mano a la pila de descartes.

Habilidades constantes:

Si una carta tiene un texto de habilidad sin una palabra desencadenante (Jugar, Atacar o Derrotado), se habla de

una habilidad constante que siempre está activa mientras la carta esté en juego y cumpla todas las condiciones especificadas por la habilidad.

6

TÉRMINOS DEL JUEGO

Los términos del juego incluyen una serie de expresiones que los jugadores pueden encontrar mientras juegan, en orden alfabético:

Criatura aliada / Criatura enemiga: Cuando las cartas están en tu área de juego, se llaman criaturas aliadas. Cuando están en el área de juego del oponente, se llaman criaturas enemigas. Si un efecto afecta tanto a las criaturas aliadas como a las enemigas, se refiere simplemente a las criaturas. En tu mano y en tu pila de descartes, se llaman simplemente cartas.

Descartar: Descartar una carta significa que la pones de tu mano a tu pila de descartes. Si un efecto te obliga a descartar más cartas de las que tienes en la mano, descarta tantas cartas como sea posible e ignora el efecto restante.

Robar: Si un efecto te permite robar una carta, tomas la carta de la mano de tu oponente y la pones en tu mano.

Tomar el control de una criatura: Si un efecto de carta te permite tomar el control de una carta, la pones en tu área de juego. Si tomas el control de una carta, ésta permanece en su estado actual (por ejemplo, agotada) y no activa los efectos de juego.

You can also find rules, multiplayer modes and up to date FAQ online at:

<http://mindbug.me/rules>



7

CREDITS

Game Design: Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Illustrations:

Denis Martynets
(www.denism.com.ua)

Graphic Design:

Maximilian Gotthold
(<https://maxgotthold.de/>)

Playtesting:

Anders Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Bo Stentbjerg-Hansen, Daniela Hegen, Daniel Herbet, Emil Grubak Schmalfeldt, Garrot Kole, Jared Patterson, Jens Balcerek, Jeppe Due Hunsdahl, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Laura Kudahl, Linus Hegen, Manuel Smak, Markus Peschina, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Søren Juul Larsen, Steffen Klein, Stephan Heim



RULES REFERENCE

ACTIVADORES

Jugar: Se activa cuando la carta entra en juego. Si tu oponente gasta un Mindbug, el efecto de jugar ocurre para para él y no para ti.

Atacar: Se activa cuando la carta ataca, pero antes de que el oponente decida si quiere bloquearla.

Derrotado: Se activa cuando la carta se mueve de la pila de juego a la pila de descarte.

PALABRAS CLAVE

Frenético: Si esta carta sobrevive a su primer ataque durante un turno, puede atacar una segunda vez este turno.

Cazador: Cuando atacas con un Cazador, puedes elegir una criatura enemiga que tenga que bloquearlo (en vez del oponente).

Venoso: Además de la resolución normal del combate, esta criatura siempre derrota a la criatura enemiga, incluso si el valor de potencia es menor que el valor de potencia del enemigo.

Escurridizo: Esta criatura sólo puede ser bloqueada por criaturas escurridizas.

Duro: Si esta carta fuera a ser derrotada y no está agotada, se agota en vez de derrotar.